



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA UFSC
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO CCE
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO

Francisca Nery

Hoje tem marmelada? Tem, sim senhor!

RELATÓRIO TÉCNICO
do Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à disciplina de *Projetos Experimentais*
ministrada pela Prof^a. Gislene Silva
no primeiro semestre de 2014
Orientador: Prof. Ricardo Barreto

Florianópolis
Julho de 2014

FICHA DO TCC	Trabalho de Conclusão de Curso JORNALISMO UFSC	
ANO	2014.1	
ALUNO	Francisca Nery	
TÍTULO	Hoje tem marmelada? Tem, sim senhor!	
ORIENTADOR	Ricardo Barreto	
MÍDIA	<input type="checkbox"/>	Impresso
	<input type="checkbox"/>	Rádio
	<input type="checkbox"/>	TV/Vídeo
	<input type="checkbox"/>	Foto
	<input type="checkbox"/>	Website
	<input checked="" type="checkbox"/>	Multimídia
CATEGORIA	<input type="checkbox"/>	Pesquisa Científica
	<input type="checkbox"/>	Produto Comunicacional
	<input type="checkbox"/>	Produto Institucional (assessoria de imprensa)
	<input checked="" type="checkbox"/>	Produto Jornalístico (inteiro)
	<input type="checkbox"/>	Reportagem livro-reportagem ()
		Local da apuração: () Florianópolis (X) Brasil () Santa Catarina () Internacional () Região Sul País: _____
ÁREAS	Arte; história; cultura.	
RESUMO	<p>Com diferentes nomes e características, o palhaço está presente em diversas culturas há muitos séculos. Por trás das inúmeras funções sociais – que variam de acordo com o contexto em que a sociedade está inserida – há sempre um mesmo propósito: provocar o riso. Este trabalho de conclusão de curso explora esse assunto por meio de um especial para <i>tablets</i>, com uso de recursos multimídias próprios da plataforma, em especial a interatividade. São cinco pautas: (1) a história do palhaço e suas particularidades; (2) a experiência de um casal que é referência em Florianópolis; (3) a trajetória de Casuo, <i>clown</i> brasileiro que protagonizou o espetáculo <i>Alegria</i>, do Cirque du Soleil; (4) a intervenção de palhaços em hospitais e zonas de conflito; (5) e um breve perfil dos personagens que fizeram história no Brasil e dos artistas que se destacam na nova geração de palhaços do país.</p>	

Ao meu pai de coração, Kevin Morgan, que poderia ter enfrentado um processo menos doloroso caso tivesse conhecido alguns dos mestres do riso explorados neste trabalho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha mãe, Rosa, por mesmo estando longe valer por uma família inteira.

À Eunice de Piero, amiga e professora de ensino médio que me apresentou ao Mía Couto e à paixão pelas palavras.

À Juliana Riechel, pela breve conversa e goles de café que resultaram na maioria das pautas.

Ao meu orientador, professor Barreto, por além de ter acreditado na ideia e ter dado suporte na execução, ter também demonstrado preocupação com o que acontecia paralelamente ao trabalho.

À professora Gislene, que talvez não se recorde, mas foi quem não me deixou desistir do Jornalismo no terceiro semestre do curso.

À professora Cárlica, por fazer questão de acompanhar meu crescimento pessoal e profissional durante toda a graduação.

À minha chefe, Débora, pela compreensão e flexibilidade durante este semestre.

A todos os mestres que me formaram, a todos os amigos que me aguentaram e, é claro, ao Felipe, por em nenhum momento ter deixado de ser meu melhor companheiro.

Rimos porque é bom e isso basta. O prazer tem sentido em si mesmo, não precisa de explicação. E aí talvez esteja um dos pontos mais importantes da figura do palhaço: sua gratuidade. Sua função social é fazer rir e dar prazer. Ele não descobre as leis que regem o universo, mas nos faz viver com mais felicidade. E esta é sua incomparável função na sociedade.

(Alice Viveiros de Castro, 2005)

SUMÁRIO

1 RESUMO	11
2 APRESENTAÇÃO.....	13
2.1 A PLATAFORMA.....	13
2.2 O TEMA.....	16
3 JUSTIFICATIVAS.....	19
4 PROCESSO DE PRODUÇÃO.....	21
4.1 PRÉ-APURAÇÃO	21
4.2 APURAÇÃO	23
4.2.1 Caracterização das fontes	26
4.3 REDAÇÃO	34
4.4 IDENTIDADE VISUAL E DIAGRAMAÇÃO	36
4.4.1 Interatividades.....	45
4.5 EDIÇÃO.....	51
5 CUSTOS.....	53
6 DIFICULDADES E APRENDIZADOS.....	55
REFERÊNCIAS	59

RESUMO

Com diferentes nomes e características, o palhaço está presente em diversas culturas há muitos séculos. Por trás das inúmeras funções sociais – que variam de acordo com o contexto em que a sociedade está inserida – há sempre um mesmo propósito: provocar o riso. Este trabalho de conclusão de curso explora esse assunto por meio de um especial para *tablets*, com uso de recursos multimídias próprios da plataforma, em especial a interatividade. São cinco pautas: (1) a história do palhaço e suas particularidades; (2) a experiência de um casal que é referência em Florianópolis; (3) a trajetória de Casuo, *clown* brasileiro que protagonizou o espetáculo *Alegría*, do Cirque du Soleil; (4) a intervenção de palhaços em hospitais e zonas de conflito; (6) e um breve perfil dos personagens que fizeram história no Brasil e dos artistas que se destacam na nova geração de palhaços do país.

Palavras-chave: Palhaço. Multimídia. *Tablet*.

2 APRESENTAÇÃO

2.1 A PLATAFORMA

Os *tablets*, dispositivos em formato de prancheta, trouxeram algumas funcionalidades dos computadores – como acesso à internet, visualização de fotos e vídeos, leitura de livros, jornais e revistas – para a ponta dos dedos dos usuários. Apesar de os modelos mais eficientes terem sido lançados nos últimos anos, os *tablets* são resultado de uma longa evolução tecnológica.

De acordo com Santana (2011), a primeira invenção registrada que lembra os dispositivos atuais é o Telautograph, criado em 1886 por Elisha Gray. Nele, a escrita manual era reproduzida em outra máquina através das coordenadas x e y do posicionamento da caneta utilizada. Cerca de 75 anos depois, foi lançado o Grafacon – ou *tablet* RAND –, a primeira superfície de escrita bidimensional reconhecida por computadores. Já mais próximo dos *tablets* que temos atualmente, Alan Kay criou o Dynabook, em 1968. Desenvolvido para crianças, o computador portátil era similar a um caderno e possibilitava a criação de textos e áudio.

Estreando no mercado de *tablets*, a Apple criou, em 1979, o Graphics Tablet, dispositivo que permitia que o usuário desenhasse com uma caneta e transferisse os traços digitalizados para o computador. Apenas dez anos depois surgiu o modelo tecnicamente mais parecido com os *tablets* atuais. Lançado pela Grid Systems, o Gridpad Pen Computer tinha um formato semelhante aos atuais, mas pesava 2 quilos e ainda dependia de uma caneta para funcionar corretamente.

Em 1993, a Apple lançou no mercado um dispositivo mais leve e parecido com os atuais, o Newton Message Pad, com tela sensível ao toque, reconhecimento inteligente de escrita, memória flash e processador RISC. Porém, o aparelho não fez sucesso e permaneceu por muito pouco tempo no mercado.

Entre 2001 e 2009 uma arrancada tecnológica possibilitou a criação de uma série de modelos de diferentes marcas e processadores. Compaq Tablet PC, Nokia 770, Ultra Mobile PC e ModBook foram as invenções mais conhecidas desta época. Finalmente, em 2010, os *tablets* conquistaram o mundo com o lançamento do iPad, que, desde então, tem sido aperfeiçoado não só pela Apple, mas por suas concorrentes que desenvolveram dispositivos tecnicamente semelhantes e mercadologicamente competitivos.

Os *tablets*, assim como os computadores, precisam de um sistema operacional para facilitar a utilização de seus recursos, servindo de interface entre os usuários e o aparelho. Atualmente, os três sistemas mais utilizados são o iOS, o Android e, em menor escala, o Windows RT.

Os novos dispositivos tecnológicos e a Internet habilitaram novas práticas de leitura, que têm colocado em cheque os modelos de negócios das empresas de mídia e de comunicação, provocando uma vertiginosa queda na circulação de tradicionais veículos noticiosos impressos em todo o mundo. Diante dessas mudanças e do advento do leitor imersivo, a indústria da mídia se reposiciona e o jornalismo procura se reinventar para acompanhar a revolução: um exemplo foi o lançamento do jornal *The Daily*, exclusivamente para o formato iPad, e que já nasceu fora da lógica

Web, mas em correspondência com a lógica da cultura da convergência. (AGNER, 2012b, p. 3)

O mercado do jornalismo digital não para de crescer, não só no exterior, mas também no Brasil. Revistas como a *Veja*, *Exame*, *Carta Capital*, *IstoÉ*, *Casa e Jardim*, *Época*, *Superinteressante*, *Você S/A*, *Caras* e *Galileu* já possuem versões para *tablets*. A história mostra os motivos pelos quais algumas publicações impressas migraram para a plataforma digital. Por trás do avanço tecnológico, há uma série de vantagens que levam as revistas para este caminho: a distribuição é instantânea, mundial e virtualmente gratuita; os gastos com papel, tinta e armazenamento deixam de existir; os recursos multimídias trazem uma experiência multissensorial; o conteúdo não se restringe ao da publicação, uma vez que o uso de *hiperlinks* aliado à conexão à internet leva o leitor a páginas de *sites*.

As telas sensíveis ao toque hoje difundem notícias, fotos, infográficos, ilustrações, charges, anúncios, crônicas e editoriais que se tornaram dinâmicos, com a inclusão de áudio de qualidade, vídeos, animações, vibrações e fotografias manipuláveis, tudo com grande apelo estético e visual. O modelo de interação sensível aos gestos, adotado por essas máquinas, levantou a promessa de revolucionar a recepção e os requisitos de produção da linguagem jornalística. (AGNER, 2012a, p. 3)

Neste novo cenário, nota-se a oportunidade de utilizar as revistas digitais para diferentes propósitos. Um especial, o caso deste trabalho de conclusão de curso, passa a poder ser publicado independentemente, e não como um encarte de outra revista, por exemplo. Porém, é necessário

sempre ter em mente que se trata de um dispositivo novo, com particularidades. Por ser uma novidade no campo da comunicação, nem todas as produções para *tablets* já existentes foram especialmente diagramadas para o dispositivo (algumas são apenas o arquivo digital em *PDF*), o que implica em uma deficiência de interatividade – uma das principais características dos *tablets*.

A partir de agora, cabe ao profissional da comunicação se especializar para poder acompanhar a “era dos *tablets*”, experimentar e pesquisar os novos recursos, passando a pensar de acordo com a lógica de conteúdo e de diagramação dos novos dispositivos.

2.2 O TEMA

Clown, grotesco, truão, bobo da corte, excêntrico, *tony*, augusto e jogral são alguns dos vários nomes que o palhaço já ganhou. Apesar de ser diretamente relacionada ao circo pela maioria das pessoas, essa figura cômica é muito mais antiga que o picadeiro. Os índios dos Estados Unidos tiveram os *heyokas*, que lembravam a tribo dos comportamentos humanos absurdos; os monges budistas tibetanos tiveram os *mi-tshe-ring*, que atrapalhavam o silêncio e a calma das cerimônias religiosas; na Índia, apareceu o *rotgs-ldan*, mestre em falar bobagens; Egito, China, Grécia, Roma, e muitos outros lugares tiveram uma figura cômica em atividade.

Esse ser que parece vindo de um outro planeta tão semelhante ao nosso, essa figura que não é ninguém que conhecemos e que no entanto reconhecemos ao primeiro olhar, não surgiu em um momento definido, foi sendo construída ao

longo dos séculos e assumindo papéis e formatos diferenciados, tendo como única função provocar, pelo espanto, o riso. (CASTRO, 2005, p. 11)

A palhaçada começou como uma atividade esporádica, porém, alguns comêcos começaram a se destacar de tal forma que provocar o riso se tornou uma das primeiras profissões. Independentemente da época, a figura excêntrica, o inesperado, as imitações e as críticas por trás do palhaço são as características principais. O figurino, a posição social e a performance mudam, assim como o nome, a maquiagem, o nariz e as técnicas, mas permanece sempre a função de colocar as pessoas diante da essência da risada, diante do mecanismo que as faz escapar das pressões cotidianas, reagir aos exageros e se contrapor à tristeza e à violência do mundo.

No Brasil, Diogo Dias – o comêco que viajava com Pedro Álvares Cabral – deu as mãos aos índios e dançou, iniciando as relações entre portugueses e índios e a primeira celebração de um povo que, até hoje, sabe fazer festas. Em seu livro sobre a história do palhaço, Castro (2005, p. 86) conta que “foi ao som dos gaiteiros e dos tamborins, e sob o comando de um palhaço, que Pindorama virou Brasil. Quem dera a relação portugueses x índios tivesse sido sempre comandada por palhaços”.

O palhaço brasileiro nasceu no Brasil Colônia e, desde então, foi ganhando seu jeito próprio. A mistura de inúmeras culturas com a capacidade de rir de si mesmo e as diferentes linguagens do circo, do teatro, da dança e da música resultou em um estilo próprio de humor, espalhafatoso, malicioso, sedutor e com ritmo.

Temos um jeito brasileiro de ser palhaço. [...] Surgiu no Brasil e faz parte da nossa identidade cultural. [...] Palhaços europeus foram impedidos por quase duzentos anos de usarem livremente a palavra e tinham na mímica sua principal expressão. A música fazia parte do número, e muitos eram músicos extraordinários, mas, impedidos por lei ou pela força dos costumes de se equipararem aos músicos, buscavam a graça em não conseguir tocar, ou em tocar instrumentos insólitos, de sons engraçados, estapafúrdios. No Brasil, aconteceu um fenômeno: nossos palhaços tocavam violão, compunham modinhas e viraram cantores. (CASTRO, 2005, p. 103)

Surgem, então, as músicas típicas dos palhaços brasileiros, que são cantadas e lembradas até hoje. São exemplo os versos “Como vai? Como vai? Como vai? Eu vou bem, muito bem, muito bem, bem bem!”, de Arrelia, e “Hoje tem marmelada? Tem, sim senhor”, que é título deste trabalho.

É certo que o palhaço é uma figura peculiar e que por trás de uma história longa e complexa carrega uma função social simples e extremamente importante. Atualmente, pode-se encontrá-lo nos circos, sozinhos em palcos, nas ruas, em tribos indígenas e, até mesmo, em hospitais, atuando como doutores que não prescrevem remédios, mas que aliviam o sofrimento.

3 JUSTIFICATIVAS

Considerando todas as plataformas disponíveis para a produção de conteúdo jornalístico, o *tablet* pode ser considerado o mais promissor. Segundo a matéria publicada no *site* da *Exame* – feita com base na pesquisa divulgada em maio de 2013 pela International Data Corporation (IDC) –, a previsão para o final do ano passado era de que as vendas do dispositivo atingissem um número 59% maior do que o de 2012, somando 229 milhões de unidades no mundo, contra 145 milhões vendidas em 2012. Grego (2013) aponta que as vendas de PCs em 2013 deveriam diminuir pelo segundo ano consecutivo, fazendo com que o número de *tablets* vendidos superasse o de notebooks já no ano passado. A previsão do IDC é de que as vendas de *tablets* sejam maiores que as de todos os tipos de PCs – portáteis e de mesa – até ano que vem.

Apesar da ascensão dos *tablets*, no Brasil, a inserção de setores de inovação nas empresas de comunicação ainda é tímida. São poucas as publicações criadas especificamente para o dispositivo móvel, sendo que, muitas vezes, deixa-se de lado as possibilidades de interatividade exclusivas da plataforma e cria-se praticamente uma transposição do meio impresso para o *tablet*. Portanto, um especial criado exclusivamente para a plataforma, mostrando uma forma diferente de apresentar o conteúdo ao leitor, é de extrema importância.

Este trabalho de conclusão de curso tem, portanto, um propósito de experimentação da nova – e promissora – plataforma disponível para a construção de narrativas jornalísticas mais atraentes, interativas e versáteis. Em se tratando de *tablets*, é impossível evitar aqui o termo inovação. O produto entregue para avaliação é uma tentativa de fazer

algo diferente, que caminhe na direção daquilo que já está sendo bem feito e traga novas possibilidades para se contar uma história.

Não menos importante, este especial também tem como finalidade colocar em pauta a relevância, a história e as particularidades do palhaço, personagem que traz para a sociedade o riso – cuja importância é defendida desde a Idade Média, quando o segundo livro da coletânea *Poética*, de Aristóteles, sumiu por ressaltar as virtudes da risada.

A possibilidade de desenvolver uma pauta relevante cultural e socialmente, que muitas vezes não é reconhecida de tal forma por se tratar de uma figura “nem um pouco séria”, colabora para a valorização do palhaço e para a informação das pessoas que não vivem no meio artístico e acabam não tendo contato com o mundo dessa figura cômica que, em algum momento, já esteve presente na vida de todos.

A escolha do formato, justificada pelos aspectos já apresentados neste relatório, também se deu pela disciplina de Webjornalismo Avançado, ministrada pela professora Rita Paulino, onde tive contato com toda a teoria e técnica do dispositivo. A produção do especial para *tablets* é a combinação da oportunidade de explorar uma parte do mundo artístico com a qual tenho um pouco de contato desde 2008 com a de aplicar conhecimentos variados adquiridos durante a graduação e ser avaliada a partir de diferentes habilidades – redação, edição, diagramação e inovação.

Por fim, vejo também neste trabalho a possibilidade de experimentar o jornalismo cultural em uma plataforma em que ele aparece muito pouco, resgatando a relevância de uma área que vem sendo sucateada e esquecida nas novas mídias.

4 PROCESSO DE PRODUÇÃO

4.1 PRÉ-APURAÇÃO

O processo de pré-apuração do especial iniciou no segundo semestre de 2013, paralelamente à elaboração do projeto do Trabalho de Conclusão de Curso. Assim que eu decidi o tema principal, comecei a buscar livros sobre a história do palhaço – como *O riso: Ensaio sobre a significação do cômico* e *Palhaços* – e outras informações *on-line* que pudessem me ajudar a entender mais sobre o assunto e ver quais pautas seriam relevantes e de interesse do público.

Apesar de anteriormente eu ter tido bastante contato com a figura do palhaço e algumas de suas técnicas, eu não tinha dimensão da profundidade do assunto e do número de possibilidades de explorá-lo. Entrei em contato com a primeira fonte neste momento, a Juliana Riechel, que foi indispensável para me ajudar a traçar o caminho que eu deveria tomar e quais ganchos sobre o assunto eu poderia puxar a partir de Florianópolis.

Por se tratar de um produto multimídia com inúmeras particularidades relacionadas à plataforma, o período de pré-apuração envolveu não só a busca de informações sobre o tema, mas também a leitura de materiais teóricos sobre *tablets* para que eu pudesse planejar as interatividades. As principais decisões técnicas, como tamanhos e dimensões, formato de arquivos de áudio e vídeo, tipografia e ícones, foram tomadas depois da leitura do *ebook Revistas digitais para iPad e outros tablets – Arte-finalização, geração e distribuição*.

O cuidado com o formato desde o início foi imprescindível para a execução do projeto, pois a apuração foi feita conforme o que foi planejado para cada matéria. O diferencial do produto pensado para o *tablet*, e não para o impresso, está diretamente relacionado a essa fase de planejamento, onde o editor e o diretor de arte precisam prever o produto final para determinar o que deve ser filmado, fotografado e gravado durante a apuração.

A pré-apuração foi, portanto, um processo longo e intenso, porém extremamente necessário. Independente das particularidades da plataforma, trata-se de um processo jornalístico, então etapas básicas como o levantamento de informações e o pré-contato com as fontes para consultar a disponibilidade das mesmas para entrevistas não foram esquecidas. Até o final de dezembro, a maioria das fontes já tinha sido contatada, com exceção daquelas que não estavam previstas e entraram para o especial durante a apuração.

É importante destacar que o período de pré-apuração também compreendeu o planejamento das futuras entrevistas. Foi nessa época que adquiri o gravador e o microfone lapela para as entrevistas, confirmei a possibilidade de empréstimo de uma câmera que filmasse – pois o meu equipamento pessoal apenas fotografa –, comprei um HD externo para não correr o risco de perder o conteúdo durante a fase de apuração e um iPad, que além de ter sido utilizado durante a etapa de diagramação, foi indispensável para a exploração de exemplos de conteúdos para *tablets*, como as revistas *Wired*, *National Geographic*, *Select* e *Galileu*, que serviram de inspiração para algumas das soluções propostas pelo meu especial.

O cronograma traçado no final da fase de pré-apuração pode ser conferido a seguir. Paralelamente, é apontado o cronograma real, que foi adaptado conforme as demandas e dificuldades, tendo sido cumprido até a conclusão do trabalho.

Tabela 1: Cronograma planejado X cronograma executado

	Jan.	Fev.	Mar.	Abr.	Maio	Jun.
Projeto gráfico	P/E	P/E				
Apuração	P/E	P/E	P/E	E	E	
Redação	P	P/E	P/E	E	E	
Edição de vídeos			P/E		E	
Edição de textos			P	P	E	E
Diagramação			P/E	P/E	E	E
Relatório técnico			E		P	P/E

Legenda: P – planejado; E – executado

4.2 APURAÇÃO

O processo de apuração iniciou como continuação das pesquisas em *sites* e livros do semestre anterior. Uma vez que a primeira matéria do especial tem um caráter histórico e técnico, antes de entrevistar as fontes especializadas no assunto houve um trabalho de apuração em materiais de arquivo. Isso feito, passei para o trabalho de rua, ainda sem focar nos personagens. A opção por explorar antes a história e as

técnicas do palhaço se deu durante a pré-apuração, quando vi que o assunto era muito vasto e complexo e eu precisava encontrar uma forma simples de passar para os leitores, sem me prender nos inúmeros termos utilizados pelas pessoas da área – ou seja, eu precisava entender o mundo da palhaçaria antes de abordá-lo.

A estratégia escolhida acabou sendo propícia, pois muitas das informações coletadas nessa primeira etapa de apuração foram aproveitadas para as outras matérias e auxiliaram na elaboração de entrevistas e na escolha de novas fontes e angulações. Apesar de grande parte do material não ter sido claramente utilizada, as entrevistas influenciaram em todo o processo de execução do especial.

As entrevistas das outras matérias iniciaram em fevereiro e se estenderam por todo o semestre. O principal obstáculo foi a disponibilidade das fontes, que apesar de estarem cientes do projeto e de terem aceitado falar sobre o assunto, tinham agendas cheias e, mesmo quando encontrávamos um horário adequado, a entrevista acabava sendo adiada ou rápida demais para uma apuração adequada. Na maioria dos casos, o problema foi contornado e a apuração foi concluída conforme o esperado, porém com atraso.

Dois casos fugiram totalmente do planejamento, o primeiro foi o da pauta sobre palhaços de rua, que seria tratada a partir da experiência do palhaço argentino Chacovachi, mas que teve que ser derrubada pela dificuldade no acesso às fontes. O segundo caso foi o da matéria sobre o casal Pepe Nuñez e Vanderléia Will, que a princípio seria a pauta de mais destaque e assuntos explorados, por valorizar a cultura local, porém os personagens da matéria puderam falar apenas entre dois espetáculos, depois de cinco meses de tentativas, e não enviaram as

fotografias e vídeos solicitados, fazendo com que a pauta fosse extremamente adaptada.

A matéria sobre palhaços que atuam em hospitais e zonas de conflitos é um exemplo do caso contrário das duas pautas acima citadas. Inicialmente, apenas os palhaços de hospitais seriam abordados e, por eu ser participante dos Terapeutas da Alegria, havia uma preocupação em explorar muito o assunto e cair na armadilha do envolvimento pessoal na hora de redigir o texto. Porém, durante o processo de apuração novas fontes e angulações foram surgindo, arrisquei entrevistas com grandes nomes, como Patch Adams e Iván Prado, e fui feliz em consegui-las. A pauta que inicialmente seria menos explorada que as demais, acabou rendendo um vasto material e foi ampliada para zonas de conflitos.

O processo de apuração também envolveu a coleta de material multimídia, indispensável para o especial. A ideia inicial era que a maioria das fotos e vídeos fossem feitas por mim, porém, logo no início da apuração notei que seria inviável manter a qualidade assim. As circunstâncias das entrevistas no máximo viabilizavam a captura de voz, utilizada no especial em alguns momentos como complemento à informação do texto. Decidi, então, focar na apuração do conteúdo e utilizar imagens cedidas pelas fontes.

A entrevista com o palhaço Marcos Casuo e a com o espanhol Iván Prado, por terem sido pensadas para vídeo, foram as únicas em que eu executei a filmagem. Ambas demandaram cuidado no planejamento para que pudessem ter imagem e som de qualidade. Apesar de alguns imprevistos de local e equipamentos, o material pôde ser aproveitado conforme o esperado, apresentando uma proposta diferente de utilização de vídeo em matérias para *tablets*.

Quanto às fotos, realizei apenas as que compõem a animação da capa, novamente por se tratar de uma ideia muito específica. Não seria possível optar pela capa com movimento da forma como planejei se eu não tivesse feito as fotos, uma vez que são 121 imagens capturadas na sequência, sem pausas – sendo que para garantir o resultado desejado foram feitas 628 fotos seguidas. Assim como nos vídeos, foi necessário improvisar com o cenário e os equipamentos, comprometendo um pouco o resultado final, porém, a experimentação e a proposta de inovação foram cumpridas.

Ao final do processo de apuração, que demandou mais tempo que o planejado por se tratar de um especial multimídia, mais de 20 fontes tinham sido entrevistadas – sem contar as conversas informais. Com exceção do Patch Adams, que mora nos Estados Unidos, todas as fontes foram ouvidas pessoalmente, tendo sido necessárias duas idas à Campinas (SP) e uma à São Paulo (SP).

4.2.1 Caracterização das fontes

- Adelvane Néia – envolvida com teatro desde os 10 anos, formou sua *clown* Margarida no Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais da Unicamp (Lume), um dos grupos mais reconhecidos de formação teatral. Desde então, ministra inúmeras oficinas de palhaço, sua especialidade. Possui uma companhia própria de teatro, a Humatriz, que busca a humanização através da arte. Esse compromisso é antigo, quando morou em Natal (RN), por exemplo, assessorou o projeto Unidade de Palhaçada Intensiva, com o Grupo de Teatro

Clowns de Shakespeare e em parceria com a Unimed local, para atender hospitais da capital. A entrevista com a atriz foi realizada em Campinas (SP), em fevereiro, tendo sido indispensável para a construção do texto da primeira matéria, bem como para o fornecimento de informações e fontes de outras pautas.

- Alveri Olavo de Lima – Paciente que estava internado no Hospital Universitário da Universidade Federal de Santa Catarina (HU/UFSC) no dia em que acompanhei a visita dos Terapeutas da Alegria. A entrevista foi realizada com ele, a esposa e os demais presentes logo após a intervenção do grupo.
- Bruna Costa – Estudante de Medicina da UFSC e voluntária dos Terapeutas da Alegria com a Dra. Cocoricó. Sua personagem aparece na matéria sobre o grupo.
- Caroline Dalprá – Produtora da Traço Cia. De Teatro e do projeto (A)Gentes do Riso, explorados na matéria sobre palhaços que atuam em hospitais e zonas de conflito. Além de nos comunicarmos frequentemente por *e-mail*, tivemos três encontros presenciais. Além de ter viabilizado as entrevistas com todos os integrantes da companhia, a fonte foi essencial para o fornecimento de informações sobre os projetos e de material fotográfico.

- Débora de Matos – Graduada em Artes Cênicas e mestre em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc), trabalha há nove anos investigando a comédia, o teatro de rua e a prática do palhaço como técnica de criação teatral. Possui formação com Ângela de Castro, Chacovachi, Esio Magalhães, Marianne Consentino, Mauro Zanatta, Pepe Nuñez, Ricardo Puccetti, entre outros. A mais antiga integrante da Traço Cia. de Teatro também coordena os (A)Gentes do Riso, já foi premiada como Atriz de Rua no X Festival Nacional de Teatro de Florianópolis Isnard Azevedo (2002) e ministra oficinas em Florianópolis (SC).
- Egon Seidler – Graduado em Artes Cênicas pela Udesc, o integrante da Traço Cia. de Teatro e do projeto (A)Gentes do Riso trabalha como ator há oito anos, investigando a dança contemporânea, o teatro de rua e o palhaço. Fez Oficinas com Fernanda Montenegro, Mônica Montenegro, Maria Thaís Lima Santos, Kerrie Sinclair, Zilá Muniz, Milton de Andrade Jr., Cesar Gouvea, Pepe Nuñez e Esio Magalhães.
- Esio Magalhães – Começou seus estudos em Belo Horizonte, no Teatro Universitário da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), e se formou em 1996, na Escola de Arte Dramática da Universidade de São Paulo (SP). Já foi integrante do dos Doutores da Alegria, organização que leva a arte do palhaço aos hospitais, com o personagem Dr. Zabobrim Macambira Bira Bora Borges Junior de Alencar, e fez cursos de

clown, dança, mímica, teatro de rua e técnicas circenses. O ator que já concorreu duas vezes ao Prêmio Shell na categoria Melhor Ator, atualmente ministra cursos de formação nas linguagens de máscara, palhaço e teatro de rua, além de orientar os palhaços dos (A)Gentes do Riso. Após algumas tentativas que não deram certo, a entrevista foi realizada em Campinas (SP), em março. A princípio, a apuração envolveria captura de áudio e imagens, mas o ator pôde falar apenas em um local e circunstância inapropriados para tal. De qualquer forma, a conversa foi extremamente importante para a construção de mais de uma matéria.

- Greice Miotello – Atriz há oito anos, a integrante da Traço Cia. de Teatro e do projeto (A)Gentes do Riso é formada em Artes Cênicas pela Udesc e investiga a linguagem do palhaço e do teatro de rua. Possui formação com Patrícia Santos, Ricardo Puccetti, Pepe Nuñez, Renato Ferracini, Ângela de Castro, Marianne Consentino, Chacovachi, Esio Magalhães, entre outros.
- Iván Prado – Porta-voz dos Pallasos en Rebeldía e cofundador do Artist Against the Wall, o palhaço espanhol é diretor da Escuela Internacional de la Comicidad e dos projetos Culturactiva, Risactiva e Terractiva. Responsável por inúmeros festivais de palhaço, é reconhecido por seu papel fundamental na busca pela alegria e humanização em zonas de conflito. A princípio, Iván Prado não era uma fonte prevista no projeto,

porém, ao tomar conhecimento de seu trabalho durante a apuração busquei seu contato pessoal e consegui fazer uma entrevista em vídeo durante uma visita do artista à cidade de Florianópolis (SC). A proposta final apresentada no especial consiste em seis vídeos curtos com o entrevistado que cobrem os principais tópicos sobre ele e o trabalho dos Pallasos em Rebeldía.

- João Gabriel Rios – estudante de Medicina da UFSC, faz parte dos Terapeutas da Alegria desde 2011 com o personagem Dr. Dó Barboza Rios.
- Juliana Riechel – Recém formada em Artes Cênicas pela Udesc, foi de extrema importância na fase inicial do trabalho, auxiliando na construção das pautas e indicando fontes.
- Jussara de Lima – Esposa do paciente Alveri Olavo de Lima, que estava internado no HU no dia em que acompanhei a visita dos Terapeutas da Alegria ao hospital.
- Marcos Casuo – Palhaço que protagonizou espetáculo do Cirque du Soleil por oito anos e atualmente possui sua própria companhia. A história do ator é explorada em uma entrevista pingue-pongue em vídeo, proposta apresentada como solução para a apresentação de conteúdos mais interativos. Por conta de experiências infelizes com estudantes de graduação, a produção do ator não queria viabilizar a entrevista. Foi necessário

conversar diretamente com o Marcos Casuo, que foi muito solícito e me auxiliou em um processo longo de convencimento dos empresários e produtores. No início de maio a pauta quase caiu, mas a entrevista acabou sendo marcada e me desloquei até São Paulo (SP) para fazê-la.

- Pâmela Maroto – Estudante de Artes Cênicas da UFSC e voluntária dos Terapeutas da Alegria com a Dra. Framboesa. Estava no HU no dia em que acompanhei a visita do grupo.
- Patch Adams – Médico americano conhecido mundialmente por visitar hospitais e zonas de conflito sempre vestido de palhaço. Sua história foi interpretada pelo ator Robin Williams no filme *Patch Adams - O amor é contagioso*. A entrevista não estava prevista no projeto, mas, por ser considerado o “pai dos palhaços de hospital”, decidi assumir o desafio de conseguir a entrevista. De fato, foi a que exigiu mais esforço para acontecer, uma vez que Adams não utiliza *e-mail* ou qualquer meio de comunicação eletrônico, então, para apresentar a ideia e solicitar a entrevista foi preciso mandar uma carta por correio no endereço do instituto que ele comanda. Três meses depois do envio da correspondência, a fonte aceitou fazer a entrevista por telefone.
- Paula Bittencourt – Integrante da Traço Cia. de Teatro, coordena o projeto (A)Gentes do Riso desde 2011, tem graduação em Artes Cênicas e mestrado em Teatro. Trabalha

como atriz investigando a linguagem do palhaço e já fez cursos com Fernanda Montenegro, Patrícia Santos, Advane Néia, Leris Colombaioni, Renato Ferracini, Pepe Nuñez, Esio Magalhães, Iván Prado, Marianne Consentino e Zilá Muniz. Foi premiada como melhor atriz no 22º Festival Internacional de Teatro de Blumenau, em 2008, ministrou a oficina “O palhaço e o Jogo” com o grupo T.I.L.T. (Imola, Itália, 2009) e integrou a equipe de produção do Festival Internacional de Teatro de Animação de Florianópolis (Fita Floripa) de 2008. A entrevista com a atriz rendeu material não só para a matéria em que a companhia aparece, mas também para as outras pautas do especial. Sua palhaça, a Malagueta, ilustra a capa do produto, que foi produzida em junho, meses depois da entrevista, na sede da Traço Cia. de Teatro.

- Pepe Nuñez – Uma das principais referências no estudo do palhaço, organizador do Ri Catarina e fundador do Circo da Dona Bilica. A trajetória do palhaço espanhol e sua importância para a palhaçaria catarinense são retratadas na matéria sobre ele e a esposa, Vanderléia Will. Conforme citado anteriormente, a apuração foi prejudicada pela falta de disponibilidade do casal, que foi contatado desde 2013, mas que cedeu uma curta entrevista apenas no final do mês de abril deste ano.
- Ricardo Puccetti – O ator e pesquisador trabalha no Lume desde 1985. Sob orientação de Luís Otávio Burnier, desenvolveu pesquisas nas áreas da antropologia teatral e cultura brasileira e

trabalhou na elaboração, codificação e sistematização de técnicas corpóreas e vocais de representação para o ator. Foi responsável, em parceria com o ator Carlos Simioni, pela iniciação e aperfeiçoamento de centenas de *clowns*. A entrevista foi realizada na sede do núcleo, em Campinas (SP), no mês de março. Puccetti foi uma das fontes mais importantes para a parte histórica e técnica do conteúdo. Parte de suas explicações foi gravada e aproveitada no especial, como áudios que aprofundam o que é tratado em partes do texto.

- Sibele Schuantes – Estudante de Farmácia da UFSC e voluntária dos Terapeutas da Alegria com a Dra. Sustenida. Sua personagem participou da visita do grupo que acompanhei em abril.
- Thiago Demathé – Trouxe a ideia do projeto dos Terapeutas da Alegria de Tubarão (SC) para a UFSC e, desde então, é um dos coordenadores e instrutores. Formado em medicina, atua como pediatra em duas clínicas e um hospital. Em seus estudos, explora áreas como psicoterapia, psiquiatria e psicodrama. Thiago Demathé também tem um personagem palhaço.
- Vanderléia Will – Atriz e palhaça de formação, faz a personagem que deu nome ao Circo da Dona Bilica. Sua relevância para a cultura catarinense é retratada na matéria sobre ela e o marido Pepe Nuñez. A entrevista com o casal foi realizada na mesma ocasião e com as mesmas restrições.

- Walter Oliveira – Professor do Departamento de Saúde Pública do Centro de Ciências da Saúde da UFSC. Tem graduação em Medicina, mestrado em Saúde Pública e doutorado em Sociologia da Educação. Já foi presidente da Associação Brasileira de Saúde Mental (Abrasme) e, atualmente, é coordenador do Mestrado Profissional em Saúde Mental e Atenção Psicossocial da UFSC, líder do Grupo de Pesquisas em Políticas de Saúde / Saúde Mental (GPPS) e um dos responsáveis pelos Terapeutas da Alegria, atuando diretamente na formação dos voluntários.
- Outros – Foram realizadas conversas informais com pessoas envolvidas com as fontes, seja como espectadores, pacientes ou colegas de trabalho.

4.3 REDAÇÃO

O cronograma inicial previa que os textos fossem escritos a partir do início da apuração, no começo do semestre, e finalizados antes da etapa de diagramação, apenas com a possibilidade de pequenos ajustes eventualmente apontados pelo orientador. Porém, a dificuldade em realizar algumas entrevistas atrasou todo o cronograma e a etapa de redação se estendeu de fevereiro até a última semana de maio.

Para garantir que o especial ficasse pronto até o prazo final, a estratégia adotada foi estabelecer um fluxo de produção diferente para cada uma das matérias. Desse modo, a cada apuração encerrada eu

iniciava a redação e, na sequência, a diagramação. Isso feito, a redação do conteúdo foi concluída no final do semestre, mas sem acúmulo de tarefas e com tempo hábil para os arremates técnicos.

Vale destacar que, por conta do caráter multimídia e das entrevistas internacionais, a etapa de redação esteve o tempo todo aliada à transcrições, traduções e edição de áudio e vídeo. Esses processos demandaram muito mais tempo do que o planejado, mas foram essenciais para o resultado final do produto.

No total, o especial conta com cinco matérias, todas com algum conteúdo em texto, somando 49.100 caracteres – 6.496 na matéria *O palhaço, o que é?*, 6.373 na reportagem local sobre o Pepe Nuñez e a Vanderléia Will, 699 no abre da entrevista com o Marcos Casuo, 19.364 na matéria *O riso não tem hora certa*, contando com a versão em português da entrevista com o Patch Adams, e 16.168 nos perfis dos palhaços brasileiros.

Todos os textos foram pensados e escritos de forma leve, levando em conta as particularidades do tema e da plataforma. Na hora da redação, foram levadas em conta tanto as características do texto para revista, quanto as do texto para internet, uma vez que o especial possui um conteúdo semelhante ao de um encarte de revista, mas é apresentado em uma tela e para um tipo de leitor mais acostumado com a internet. Para evitar matérias muito longas, que desviassem a atenção do leitor da tela do *tablet*, sempre que possível foram empregados recursos visuais e interativos, dando liberdade à pessoa para escolher qual conteúdo consumir.

4.4 IDENTIDADE VISUAL E DIAGRAMAÇÃO

Desde a ideia inicial deste Trabalho de Conclusão de Curso, tive a convicção de que gostaria de ser avaliada não apenas na parte textual, mas também na técnica. O currículo do Curso de Jornalismo da UFSC compreende inúmeras disciplinas relacionadas à parte prática da profissão, portanto quis assumir o desafio de ir além das atividades básicas de apuração, redação e edição. A decisão implicou em muito mais tempo de trabalho, mas também muito mais prazer. Buscar as melhores soluções visuais e interações fez com que eu levasse o pensamento multimídia para a apuração e para a estrutura do texto com mais facilidade do que se uma segunda pessoa estivesse responsável por toda a parte técnica.

Ao criar o projeto gráfico, busquei um *layout* simples e intuitivo, sem excesso de cores ou interatividades, para que a leitura não fosse prejudicada por outros elementos. As características básicas do produto final são:

- Orientação vertical, porém com o uso da tela horizontal para alguns elementos especiais;
- Páginas divididas em duas colunas, podendo ser uma de texto e uma de informações visuais ou duas de texto;
- Cores diferentes para cada matéria, com exceção dos ícones de interação que mantém as mesmas características;
- Fundo predominantemente branco;
- Tipografia sem serifa, sendo uma família predominante e outras três para elementos de edição e ícones;

- Proporção da tela de 1.024 X 768 pixels;
- Imagens com 72 dpi, áudios em formato MP3 e vídeos em formato MP4 com o padrão de compressão h.264.

A escolha da orientação foi tomada devido à importância de se trabalhar tanto com a horizontal quanto com a vertical.

Uma revista digital pode ser lida em dois formatos ou duas orientações de tela: na vertical e na horizontal. Basta mudar a orientação do tablet para que o dispositivo mude automaticamente o formato da revista. O uso de uma orientação dupla não é obrigatória, uma revista pode ter um formato único. Mas dar ao usuário a possibilidade de alterar sua experiência é, com certeza, um atrativo muito forte para um periódico. (HORIE, 2011, p. 8)

Após observar revistas digitais como a *Wired*, *National Geographic*, *Select* e *Galileu*, notei que poucas vezes a orientação é utilizada como um elemento de interação, portanto resolvi experimentar essa possibilidade que se mostra mais interessante do que ter os mesmos elementos em ambas as orientações, apenas com disposições diferentes. Sendo assim, as matérias *O palhaço, o que é?* e *Casuo, oito anos de Cirque du Soleil* trazem vídeos e imagens quando há indicações para o leitor girar o *tablet*, enquanto as matérias *O riso não tem hora certa* e *Eles fizeram história* oferecem um conteúdo especial na orientação horizontal, como as entrevistas com Patch Adams e Iván Prado.

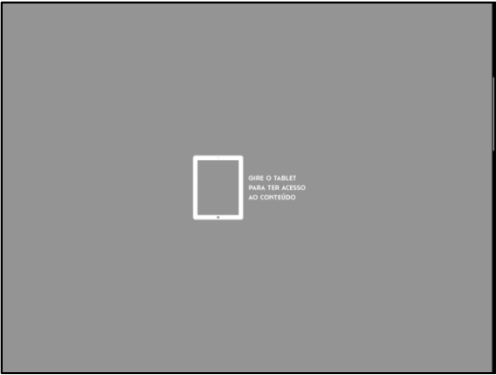
Figura 1: Conteúdo extra disponibilizado na orientação horizontal



Para isso ser possível, criei no InDesign¹ dois documentos diferentes para cada matéria, um em cada orientação. Nas páginas horizontais em que não há conteúdo, o leitor é advertido a girar o *tablet* para ler a matéria, como é proposto pela revista *Galileu*.

¹ Programa disponível no pacote Adobe que é específico para diagramação. No caso de conteúdos para *tablets*, recomenda-se o uso da versão CS5 em diante. Neste Trabalho de Conclusão de Curso foi utilizada a versão CS6.

Figura 2: Mensagem de erro



Quanto à colunagem, a opção de trabalhar a diagramação com duas áreas diferentes na página foi a melhor solução para que as telas tivessem respiros e os elementos visuais não ficassem misturados com o texto.

Figura 3: Coluna utilizada para elementos visuais



Para garantir maior fidelidade ao resultado final, as cores foram escolhidas a partir do padrão RGB, mais recomendado pela variedade de tons e pelo menor tempo de conversão. As cores de cada matéria foram escolhidas a partir dos tons primários e são utilizadas em elementos como cartola, capitular, destaque no texto do que está relacionado à interatividade, olho, box e número de página. O texto principal foi sempre mantido em preto, para não cansar os olhos. Pelo mesmo motivo, também teve-se cuidado na escolha da família e do tamanho da fonte de tipos.

Para a leitura de revistas digitais em tablets, dependendo da fonte escolhida, corpos menores que 14 pixels podem ficar muito pequenos e prejudicar a leitura. Além disso, ler em dispositivo retro-iluminado, como é o caso dos tablets, causa mais desconforto ao longo do tempo de que ler um impresso e, por isso, a leitura deve ser a mais agradável possível, sem que o leitor precise aproximar mais o tablet para seus olhos ou precisar dar zoom nas páginas a toda hora. (HORIE, 2011, p. 26)

Levando isso em conta, o padrão de tamanho e espaçamento escolhido para as matérias foi de 16 pt e 20 pt respectivamente, havendo variação para números maiores nos elementos de edição.

Figura 4: Segoe UI, fonte utilizada nos textos do especial

Segoe UI Regular
Segoe UI Light
Segoe UI Italic

Figura 5: Dyno, fonte utilizada nos títulos

Dyno Regular
Dyno Bold

Figura 6: Museo, fonte utilizada nos demais elementos de edição



Figura 7: Cassanet, fonte utilizada nos ícones de interação



Não menos importante foi o estabelecimento dos padrões de tamanhos, resoluções e formatos de páginas e arquivos multimídia. As especificações técnicas de imagem, áudio e vídeo foram determinadas

de acordo com o sugerido no *ebook Revistas digitais para iPad e outros tablets – Arte-finalização, geração e distribuição*, enquanto a proporção das páginas foi estabelecida de acordo com o tamanho da tela do iPad.

Uma das limitações impostas pelo InDesign é justamente a proporção da tela, pois não é possível diagramar um produto que se adeque a diferentes *tablets*. Caso o diagramador deseje fazer um produto que funcione perfeitamente em diferentes dispositivos, é necessário diagramar uma versão para cada *tablet*. Como essa opção demandaria muito tempo e por se tratar de um Trabalho de Conclusão de Curso experimental, optei por apenas uma dimensão – no caso, a do iPad, por ser o mais comum e também o que eu teria a minha disposição para fazer testes durante o processo de produção.

Assim, todas as telas do especial foram diagramadas na proporção 1.024 X 768, com exceção da matéria *Casuo, oito anos de Cirque du Soleil*, na qual experimentei o recurso de Smooth Scrolling, que consiste em criar uma página personalizada com altura superior à tela do *tablet*. Ao aumentar os 1.024 pixels para 2.775, o resultado obtido foi um efeito semelhante à barra de rolagem de um navegador *web*, adequado para a entrevista pingue-pongue, pois não quebra a sequência dos vídeos.

Por fim, vale citar a preocupação com a paginação do especial. A lógica da leitura de produtos para *tablets* geralmente é de mudar as telas na horizontal para trocar de matéria e na vertical para avançar as páginas de um mesmo texto. Para que o leitor não tenha dificuldade na navegação, além de apresentar um guia logo no início do especial, com o detalhamento de todos os ícones e funcionalidades, inseri números de página que informam à pessoa em qual tela ela está e quantas ainda

virão na sequência. Para colaborar ainda mais com a leitura intuitiva, a sinalização foi colocada na vertical, induzindo o leitor a continuar a matéria neste sentido.

Figura 8: Miniatura de parte das páginas evidencia formato de navegação

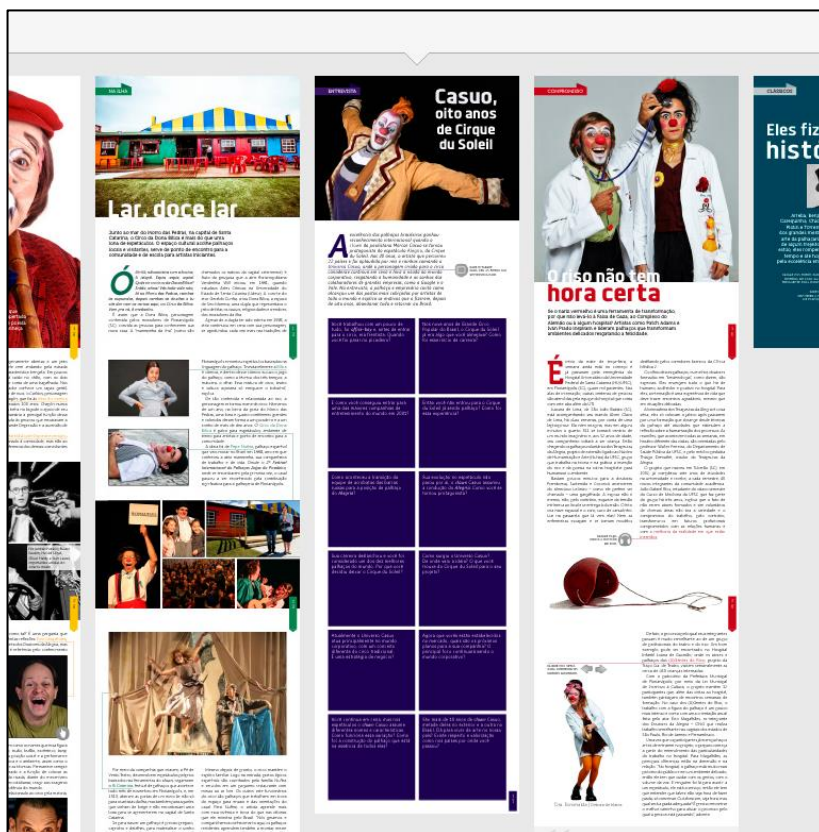
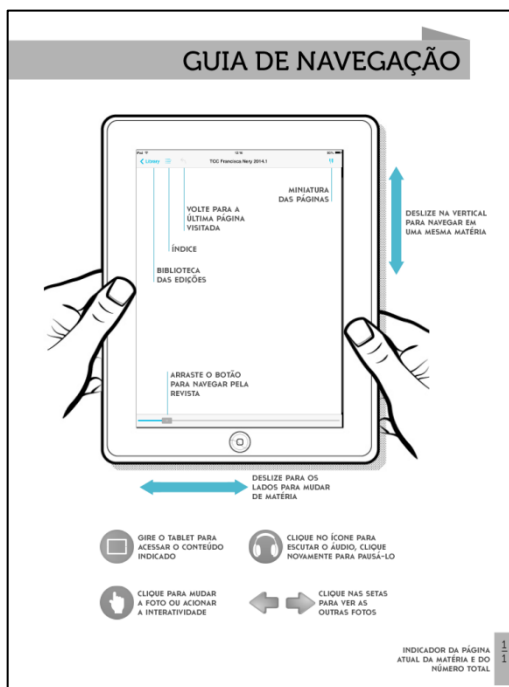


Figura 9: Guia de navegação



4.4.1 Interatividades

Durante toda a diagramação, mantive em mente que o leitor de produtos para *tablets* deve encontrar elementos que prendam sua atenção e o façam ser ativo, interagindo com o dispositivo e tendo a liberdade de escolher qual parte do conteúdo consumir. Além dos cuidados que devem ser tomados na diagramação de qualquer produto, independente da plataforma, foi preciso analisar quais interatividades utilizar e em quais momentos.

De Souza et al. (1999) nos ensinou que, na visão da Engenharia Semiótica, a interface é vista como uma mensagem enviada pelo designer ao usuário. O designer é o autor da mensagem transmitida ao usuário e a Interação Humano-Computador reflete o processo de metacomunicação. Assim, o Design de interfaces envolve não apenas a concepção intelectual do modelo do sistema, mas também a comunicação deste modelo, de modo a revelar eficazmente para o usuário todo o espectro das possibilidades de uso da aplicação – estabelecendo, durante a interação, um processo de semiose consistente. (AGNER, 2012b, página3)

No caso do especial *Hoje tem marmelada? Tem, sim senhor!*, as melhores soluções de interatividade encontradas exploraram os recursos de *hiperlink*, exibição de *slides*, sequência de imagens, áudio, conteúdo da *web*, quadro com rolagem, estados do objeto e botão.

- *Hiperlink* – Assim como em *sites*, este recurso leva o leitor para um conteúdo externo ao especial que está disponível na *web*, ampliando as possibilidades de aprofundamento durante a leitura. Como o produto já tem uma grande quantidade de conteúdo, o recurso foi utilizado apenas uma vez, na matéria *Lar, doce lar*.
- Exibição de *slides* – O *slideshow* é a melhor opção para poder aproveitar o espaço de diagramação e ter imagens maiores. No especial, o recurso foi empregado em dois momentos diferentes, nas fotografias do Universo Casuo, disponíveis na tela horizontal da entrevista, e no final da matéria *O riso não tem*

hora certa. Em ambos, optou-se pela troca automática das fotos, com um intervalo de 2 segundos entre cada uma.

Figura 10: Exibição de *slides* composta por 30 fotografias



- Sequência de imagens – Recurso parecido com o anterior, porém mais apropriado para casos com maior quantidade de imagens e trocas mais rápidas. No caso do especial, foi empregado na capa, onde 121 imagens são exibidas em uma velocidade de 10 *frames* por segundo, dando a impressão de movimento.

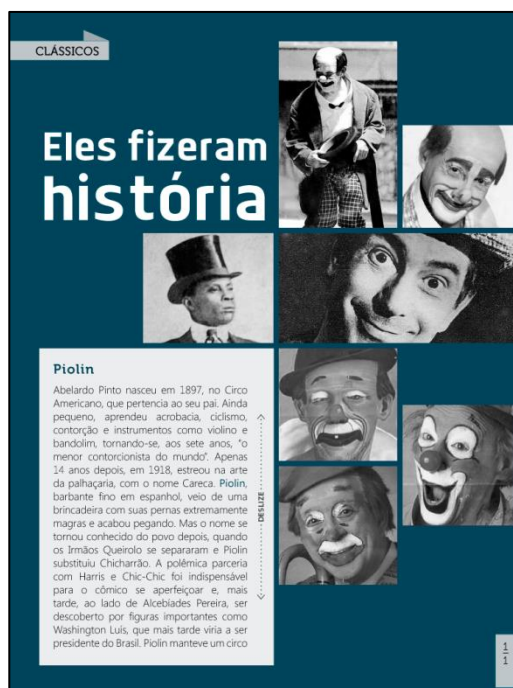
- **Áudio** – O recurso foi utilizado na capa e, a fim de trazer mais informações para o leitor, nas matérias *O palhaço, o que é?* e *O riso não tem hora certa*, incorporando a opinião das fontes aos trechos dos textos em que os assuntos são tratados. No caso das matérias, o áudio é indicado com um ícone de fone de ouvido, sendo que ao tocar o botão, o leitor pode tocar ou parar o som. Já na capa, o som é reproduzido automaticamente. Para editar o arquivo original das entrevistas e para criar a vinheta, foi utilizado o programa Sony Vegas.

Figura 11: Destacada em vermelho, a opção de áudio



- Conteúdo da *web* – Ao invés de colocar no InDesign o arquivo original de vídeo, que geralmente é muito pesado, este recurso, por meio de códigos em HTML5 formulados com o auxílio do programa Adobe Dreamweaver, incorpora vídeos que estão disponíveis ou no Youtube, ou no Vimeo. No caso do especial, essa alternativa foi empregada em todos os vídeos, tanto os produzidos por mim, quanto os de terceiros. Caso eu não tivesse feito essa escolha para os vídeos do Marcos Casuo e do Iván Prado, eu correria o risco de ter um produto pesado demais para ser baixado pelos leitores.
- Quadro com rolagem – Assim como a exibição de *slides*, os quadros com barra de rolagem são uma boa alternativa para economizar espaço. O recurso permite várias possibilidades de emprego. No caso do meu trabalho, ele foi utilizado na linha do tempo da matéria *O palhaço, o que é?*, no box de serviço da matéria *Lar, doce lar*, no pingue-pongue com o Patch Adams e nos textos da matéria *Eles fizeram história*. Sempre que empregado, é recomendado que haja sinalização para o leitor do sentido em que ele deve deslizar o dedo na tela.

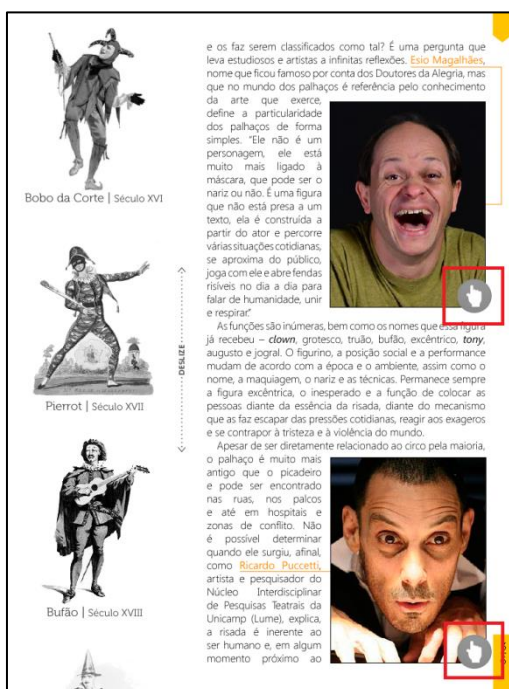
Figura 12: O texto sobre o Piolin é exemplo do emprego de quadros com rolagem



- Botão – Este recurso provavelmente foi o mais empregado em todo o especial, pois ele viabiliza uma série de ações. No menu, ele permite que o leitor acesse diretamente cada matéria; nas fotos de Esio Magalhães, Ricardo Puccetti e Adelvane Nêia, na matéria *O palhaço, o que é?*, ao ser clicado ele mostra a foto do palhaço de cada um deles; em todas as vezes em que há áudio, é um botão que aciona o recurso; e na matéria *Eles fizeram história* as fotos funcionam como botões que mostram ou ocultam o perfil de cada palhaço. É importante destacar que

sempre que utilizado, o botão deve conter ao menos 44 pixels de altura e largura, proporção recomendada de acordo com a da ponta de um dedo.

Figura 13: Destacados em vermelho, exemplos de botões



4.5 EDIÇÃO

Inicialmente previsto para os meses de março e abril, o trabalho de edição se estendeu até o mês de junho. Conforme relatado anteriormente, a etapa de edição envolveu, além dos textos, os materiais multimídia – editados nos programas Adobe Premiere Pro CS6, Adobe

Photoshop CS6 e Vegas Pro 8.0. A entrevista com o Marcos Casuo, por exemplo, inicialmente tinha 2,5 horas de duração, exigindo um trabalho de aproximadamente três dias para se chegar ao resultado final. Os elementos como olhos e títulos seguiram a mesma linha do texto, com termos leves e soltos, combinando com o tema e com a plataforma.

6 CUSTOS

Os recursos foram pessoais, sem apoio ou parceria de uma instituição.

Tabela 2: Investimentos

ITEM	VALOR
HD Externo	R\$ 205,11
iPad	R\$ 1.298,00
Microfone lapela	R\$ 104,86
Gravador de voz	R\$ 97,60
Deslocamentos (viagens e deslocamentos em Florianópolis)	R\$ 1250,43
TOTAL	R\$ 2.956,00

7 DIFICULDADES E APRENDIZADOS

As principais dificuldades encontradas foram relacionadas ao tempo, à abrangência do tema e às limitações do InDesign. Conforme relatado anteriormente, a falta de disponibilidade das fontes foi um grande obstáculo. Apesar de estarem cientes do trabalho e de terem aceitado falar sobre o assunto, a maioria das pessoas estava envolvida em outros projetos quando iniciei a apuração. Mais de uma vez marquei e confirmei entrevistas e quando cheguei ao local a pessoa não pôde me atender. Por se tratar de um Trabalho de Conclusão de Curso, que nos viabiliza um tempo longo de apuração, o problema foi contornado na maioria dos casos, mas o cronograma sofreu inúmeros atrasos e acabei não podendo realizar o teste de usabilidade, que estava previsto para o final do processo com o intuito de apontar as melhorias que poderiam ser feitas no produto.

A questão da coleta de material multimídia também foi uma dificuldade encontrada. O projeto do especial previa que eu faria as fotos e vídeos das matérias, mas durante a apuração a ideia se mostrou inviável. No fim, acabei capturando a voz de alguns entrevistados, os vídeos do Marcos Casuo e do Iván Prado e as fotografias que compõem a capa. No caso do Iván Prado e do Patch Adams, o vídeo e a entrevista ainda envolveram transcrição, tradução e legendas, sendo que para garantir a qualidade consultei os colaboradores Isabella Tognioli, Manuel Antonio da Silva, Mariana Arruda, Rebeca Heringer e Thelma Eloísa de Oliveira para verificarem os materiais traduzidos.

Esses processos demandaram muito mais tempo do que o planejado e evidenciaram a dificuldade que o profissional do Jornalismo

encontra quando precisa ser multimídia, apresentar algo de qualidade e em pouco tempo. Dessas situações, tirei dois aprendizados: a necessidade de planejar um tempo mais longo para a técnica – ou de ter uma segunda pessoa que a execute paralelamente à apuração – e a importância do fluxo de produção, no qual prazos diferentes são estabelecidos para cada uma das matérias e elas são encaminhadas independentemente, de modo que o atraso de uma não prejudique a conclusão da outra.

Quanto à abrangência do tema, o desafio foi conseguir cobri-lo com a maior qualidade e amplitude possível. Ainda no início do processo de produção, descobri que o universo da palhaçaria era muito amplo e subjetivo, sendo impossível definir o palhaço, listar suas características principais e cobrir todos os assuntos relacionados à figura. Tive que encontrar maneiras de simplificar o texto e passar as informações para o leitor leigo de maneira interessante.

Também não pude contar com a técnica da utilização de dados para facilitar a visualização do leitor sobre a dimensão do assunto. Não há nenhuma associação ou instituto que apure o número de palhaços no estado ou cidade, por exemplo – nem mesmo números de circo são possíveis de ser encontrados.

Fora as adaptações de texto e angulação, algumas mudanças e escolhas relacionadas ao visual tiveram que ser feitas por conta das limitações do InDesign. A capa, por exemplo, a princípio teria botões que levariam o leitor diretamente à matéria, como no menu, porém, para poder realizar tal ideia, eu teria que abrir mão da sequência de imagens, pois o programa não permite a execução simultânea das duas interações. Decidi escolher a capa em movimento pelo ineditismo e pelo fato de que

o menu já dá a liberdade de escolha para o leitor, portanto, meu produto seria menos prejudicado com essa opção.

Os vídeos também se demonstraram mais complicados do que o esperado. Ao fazer a incorporação, eles não funcionaram perfeitamente, por algum motivo que eu não consegui descobrir e corrigir, todos estão levemente deslocados da posição correta. Também relacionada à vídeo foi a dificuldade em encontrar um trailer do filme *Patch Adams – O amor é contagioso* que não fosse ilegal e que permitisse a incorporação. Após consultar inclusive a produtora, tive que desistir da ideia e substituir o vídeo por fotos, o que dificulta para o leitor lembrar ou tomar conhecimento do filme que é citado na matéria.

Vale também mencionar a inconveniência de se utilizar a plataforma gratuita da Adobe para disponibilizar o especial, por meio do compartilhamento em nuvem. O processo que essa forma de publicação exige não é prático – o leitor precisa criar uma conta da Adobe e baixar o aplicativo Adobe Content Viewer em um *tablet* para depois eu enviar um *e-mail* de compartilhamento do arquivo – e, com certeza, é algo a ser pensado como melhora. A fim de facilitar o processo, foram criados um login (leitorTCC@gmail.com) e uma senha (franciscanery) especialmente para os membros das banca, orientador e leitores.

Acredito que o fato de ter tratado de um assunto que gosto em uma plataforma que tenho interesse tenha facilitado o enfrentamento de desafios e me estimulado profissionalmente. O Trabalho de Conclusão de Curso materializou alguns elementos do Jornalismo que me acompanharam durante todo o curso, foi a prova de que eu poderia pegar um assunto que a maioria das pessoas não via relevância e possibilidades de pautas, mostrar que, sim, há muito o que ser explorado

e, para isso, buscar tanto uma fonte anônima, quanto alguém como o Patch Adams, que é conhecido internacionalmente.

A execução do especial também trouxe conquistas pessoais, uma vez que atuo como palhaça voluntária em hospitais há seis anos e não sabia quase nada do que descobri apurando as matérias. Foi extremamente gratificante aprender com os grandes mestres no assunto. Acredito que uma das melhores qualidades da profissão seja justamente essa, de a cada entrevista crescer profissional e pessoalmente.

REFERÊNCIAS

AGNER, Luiz, et al. **Avaliação de usabilidade do jornalismo para tablets:** interações por gestos em um aplicativo de notícias. In: Anais do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Fortaleza, CE, 2012a. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-2625-1.pdf>>. Acesso em: 11 de setembro de 2013.

_____, et al. **Design de interação no jornalismo para tablets:** avaliando interfaces gestuais em um aplicativo de notícias. In: 4º Congresso Sul Americano de Design de Interação. São Paulo, SP, 2012b. Disponível em: <<http://www.agner.com.br/wp-content/uploads/2012/11/ARTIGO-INTERACTIONS-A-2012-FINAL-OK.pdf>>. Acesso em: 11 de setembro de 2013.

BERGSON, Henri. **O riso:** ensaio sobre a significação do cômico. 2ª edição. Rio de Janeiro, RJ: Zahar Editores S.A., 1983.

BOLOGNESI, Mário Fernando. **Palhaços.** 4ª reimpressão. São Paulo, SP: Editora Unesp, 2003.

CAMPBELL, David. **‘Multimedia’, photojournalism and visual storytelling.** Disponível em: <<http://www.david-campbell.org/2013/04/29/multimedia-photojournalism-and-visual-storytelling/>>. Acesso em: 8 de outubro de 2013.

CASTRO, Alice Viveiros. **O elogio da bobagem – palhaços no Brasil e no mundo.** Rio de Janeiro, RJ: Editora Família Bastos, 2005.

DE SOUZA, Clarisse. LEITE, Jair. PRATES, Raquel; BARBOSA, Simone. **Projeto de Interfaces de Usuário - Perspectivas Cognitivas e Semióticas.** 1999.

GREGO, Maurício. Exame. **Tablets vão superar PCs em vendas até 2015, diz IDC.** Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/tablets-va-superar-pcs-em-vendas-ate-2015-diz-idc>>. Acesso em: 30 de setembro de 2013.

HORIE, Ricardo Minoru; PLUVINAGE Jean. **Revistas digitais para iPad e outros tablets – Arte-finalização, geração e distribuição**. São Paulo, SP: Bytes & Types, 2011.

SANTANA, Phillipe. **A História dos Tablets – viagem no tempo**. 2011. Disponível em: < <http://www.mundodostablets.com.br/artigos/a-historia-dos-tablets-viagem-o-tempo/>>. Acesso em: 11 de setembro de 2013.

